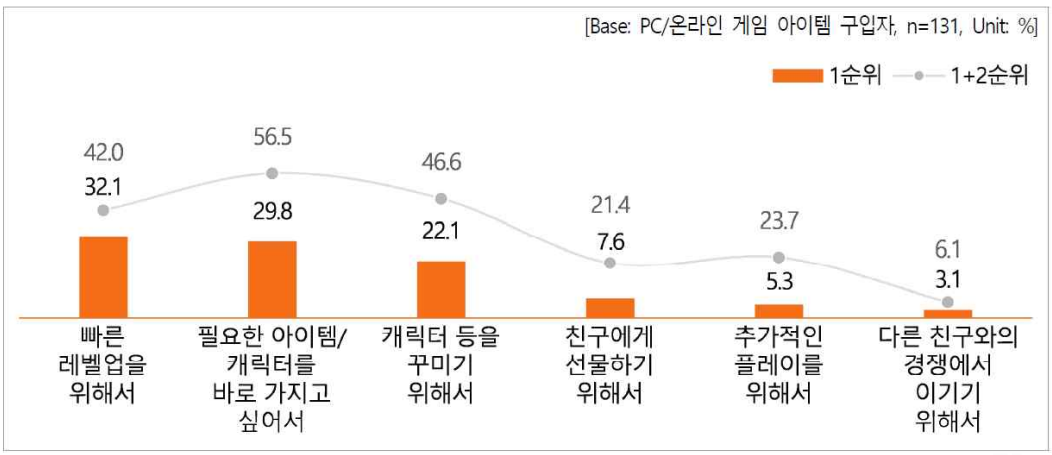
프랑스 게임 이용자들의 게임 아이템 구매 이유

- 국가: 프랑스
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)'
  https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001824.do?menuNo=204153

▶ (PC 및 온라인 게임) 프랑스 게임 이용자들을 대상으로 PC 및 온라인 게임 아이템 구입 이유에 대해 조사한 결과, 1순위 응답 기준 '빠른 레벨업을 위해서'가 32.1%로 가장 높게 나타남

- 1순위와 2순위 응답 합산 시 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'가 56.5%로 파악됨

[프랑스 게임 이용자의 PC/온라인 게임 아이템 구입 이유]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 279p.

- 성별/연령별 현황에서 1순위 응답 기준 '빠른 레벨업을 위해서'에 대한 응답률은 남성(35.4%)이 여성(28.8%)보다 높았으며, 30대(45.5%)의 응답률이 가장 높은 것으로 조사됨

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 PC/온라인 게임 아이템 구입 이유 (1순위 기준)]

		사례수	빠른 레벨업을 위해서	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	추가적인 플레이를 위해서	다른 친구와의 경쟁에서 이기기 위해서
■ 전체 ■		**(131)**	**32.1**	**29.8**	**22.1**	**7.6**	**5.3**	**3.1**
성별	남성	(65)	**35.4**	30.8	16.9	9.2	6.2	1.5
	여성	(66)	28.8	28.8	27.3	6.1	4.5	4.5
연령별	만15~19세	(18)	22.2	22.2	38.9	16.7	0.0	0.0
	20대	(42)	26.2	33.3	9.5	14.3	7.1	9.5
	30대	(33)	**45.5**	27.3	24.2	3.0	0.0	0.0
	40대	(21)	33.3	33.3	23.8	0.0	9.5	0.0
	50대 이상	(17)	29.4	29.4	29.4	0.0	11.8	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 279p.

- 성별/연령별 현황에 대해 1순위와 2순위 응답 합산 시 여성(57.6%)이 남성(55.4%)보다 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'에 대한 응답률이 높았으며, 40대의 비율은 76.2%로 타 연령대보다 높은 것으로 조사됨

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 PC/온라인 게임 아이템 구입 이유 (1+2순위 기준)]

		사례수	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	빠른 레벨업을 위해서	추가적인 플레이를 위해서	친구에게 선물하기 위해서	다른 친구와의 경쟁에서 이기기 위해서
■ 전체 ■		**(131)**	**56.5**	**46.6**	**42.0**	**23.7**	**21.4**	**6.1**
성별	남성	(65)	55.4	47.7	43.1	24.6	18.5	6.2
	여성	(66)	57.6	45.5	40.9	22.7	24.2	6.1
연령별	만15~19세	(18)	38.9	50.0	38.9	38.9	33.3	0.0
	20대	(42)	64.3	35.7	35.7	14.3	28.6	16.7
	30대	(33)	51.5	54.5	51.5	21.2	21.2	0.0
	40대	(21)	76.2	47.6	42.9	19.0	0.0	0.0
	50대 이상	(17)	41.2	52.9	41.2	41.2	17.6	5.9

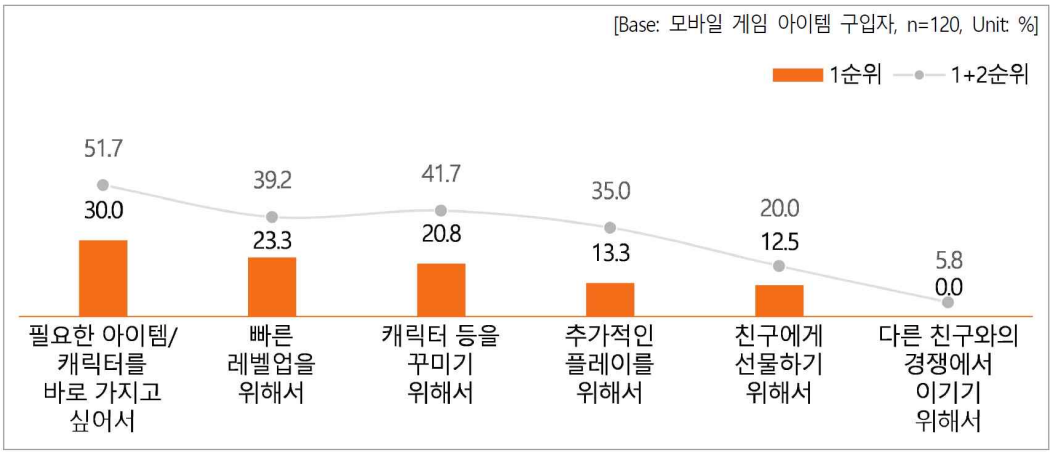
[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 280p.

▶ (모바일 게임) 모바일 게임 아이템 구입 이유에 대해 조사한 결과, 1순위 응답 기준 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'가 30%로 가장 높게 나타남

- 1순위와 2순위 응답을 합칠 경우에도 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'가 51.7%로 가장 높은 것으로 조사됨

[프랑스 게임 이용자의 모바일 게임 아이템 구입 이유]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 298p.

- 성별/연령별 현황에서 1순위 응답 기준으로 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'에 대한 응답률은 여성(39%)이 남성(21.3%)보다 높았으며, 만15~19세와 40대의 응답률이 각각 35.3% 가장 높은 것으로 조사됨

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 모바일 게임 아이템 구입 이유 (1순위 기준)]

		사례수	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	추가적인 플레이를 위해서	친구에게 선물하기 위해서
■ 전체 ■		**(120)**	**30.0**	**23.3**	**20.8**	**13.3**	**12.5**
성별	남성	(61)	21.3	36.1	6.6	18.0	18.0
	여성	(59)	**39.0**	10.2	35.6	8.5	6.8
연령별	만15~19세	(17)	**35.3**	29.4	35.3	0.0	0.0
	20대	(40)	35.0	17.5	20.0	17.5	10.0
	30대	(25)	16.0	20.0	8.0	32.0	24.0
	40대	(17)	**35.3**	29.4	11.8	5.9	17.6
	50대 이상	(21)	28.6	28.6	33.3	0.0	9.5

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 298p.

- 성별/연령별 현황에서 1순위와 2순위 응답 기준으로 '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'에 대한 응답률은 여성(64.4%)이 남성(39.3%)보다 높은 것으로 조사되었으며, 만 15~19세의 응답률이 64.7%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계됨

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 모바일 게임 아이템 구입 이유 (1+2순위 기준)]

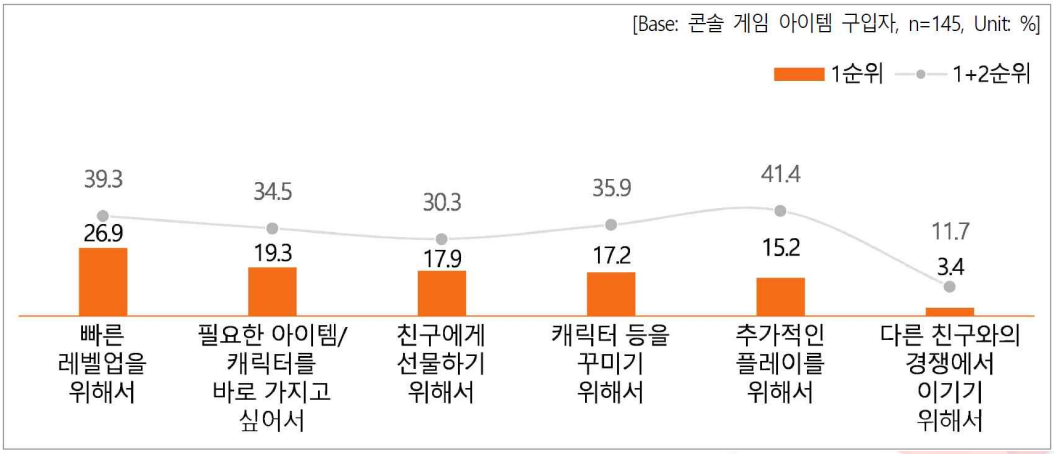
		사례수	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	빠른 레벨업을 위해서	추가적인 플레이를 위해서	친구에게 선물하기 위해서	다른 친구와의 경쟁에서 이기기 위해서
■ 전체 ■		**(120)**	**51.7**	**41.7**	**39.2**	**35.0**	**20.0**	**5.8**
성별	남성	(61)	39.3	29.5	57.4	44.3	27.9	0.0
	여성	(59)	64.4	54.2	20.3	25.4	11.9	11.9
연령별	만15~19세	(17)	64.7	64.7	41.2	23.5	5.9	0.0
	20대	(40)	62.5	40.0	27.5	37.5	20.0	5.0
	30대	(25)	32.0	28.0	40.0	60.0	28.0	12.0
	40대	(17)	58.8	35.3	64.7	11.8	23.5	0.0
	50대 이상	(21)	38.1	47.6	38.1	28.6	19.0	9.5

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 299p.

▶ (콘솔 게임) 콘솔 게임 아이템 구입 이유에 대해 조사한 결과, 1순위 응답 기준 '빠른 레벨업을 위해서'가 26.9%로 가장 높게 나타났으며, 1순위와 2순위를 합쳐서 분석하였을 때는 '추가적인 플레이를 위해서'가 41.4%로 가장 높은 것으로 조사됨

[프랑스 게임 이용자의 콘솔 게임 아이템 구입 이유]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 316p.

- 1순위 응답 기준으로 남성(30.3%)이 여성(23.2%)보다 '빠른 레벨업을 위해서'에 대한 응답률이 높았으며, 50대 이상의 응답률은 37.5%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 나타남

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 콘솔 게임 아이템 구입 이유 (1순위 기준)]

		사례수	빠른 레벨업을 위해서	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	추가적인 플레이를 위해서	다른 친구와의 경쟁에서 이기기 위해서
■ 전체 ■		(145)	26.9	19.3	17.9	17.2	15.2	3.4
성별	남성	(76)	**30.3**	23.7	15.8	7.9	18.4	3.9
	여성	(69)	23.2	14.5	20.3	27.5	11.6	2.9
연령별	만15~19세	(18)	27.8	33.3	11.1	11.1	11.1	5.6
	20대	(45)	20.0	17.8	28.9	15.6	13.3	4.4
	30대	(32)	31.3	3.1	12.5	21.9	25.0	6.3
	40대	(26)	23.1	30.8	19.2	15.4	11.5	0.0
	50대 이상	(24)	**37.5**	20.8	8.3	20.8	12.5	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 316p.

- 1순위와 2순위 응답을 합쳐서 분석하였을 때, '추가적인 플레이를 위해서'에 대한 응답률은 남성(47.4%)이 여성(34.8%)보다 높은 것으로 조사되었으며, 50대 이상의 응답률이 54.2%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계

[프랑스 게임 이용자의 성별/연령별 콘솔 게임 아이템 구입 이유 (1+2순위 기준)]

		사례수	추가적인 플레이를 위해서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	다른 친구와의 경쟁에서 이기기 위해서
■ 전체 ■		(145)	41.4	39.3	35.9	34.5	30.3	11.7
성별	남성	(76)	47.4	40.8	25.0	42.1	21.1	15.8
	여성	(69)	34.8	37.7	47.8	26.1	40.6	7.2
연령별	만15~19세	(18)	44.4	38.9	22.2	38.9	16.7	11.1
	20대	(45)	42.2	31.1	35.6	33.3	40.0	15.6
	30대	(32)	43.8	43.8	40.6	34.4	21.9	9.4
	40대	(26)	23.1	38.5	42.3	46.2	30.8	11.5
	50대 이상	(24)	54.2	50.0	33.3	20.8	33.3	8.3

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (유럽)', 316p.